



Petit Lexique du Basket à l'intention des jeunes joueurs, joueuses et de leurs parents

Adresse : quelqu'un d'adroit est un joueur qui réussit ses tirs.

Agressivité : synonyme combativité

Air Ball : lors d'un tir, quand le ballon ne touche ni le cercle ni le panneau.

Antenne : contact manuel réalisé avec les doigts du défenseur pour contrôler l'attaquant.

Arceau (ou anneau) : cercle par lequel le ballon doit passer pour rapporter 1, 2 ou 3 points à l'équipe attaquante.

Ballon : Indispensable au jeu. Bien très précieux. Il est de taille différente suivant la catégorie

Buzzer : sonnerie qui marque la fin du quart-temps, de la mi-temps et du match.

Claquette : court mouvement de la main pour envoyer le ballon dans le panier quand le ballon rebondit sur le cercle.

Conduite de balle : lorsqu'un joueur se déplace en gardant le contrôle du ballon.

Contre-attaque : action offensive rapide après avoir récupéré le ballon dans la zone défensive.

Défense individuelle : type de défense dont le principe est que chaque joueur doit garder un adversaire spécifique.

Démarquage : action pour se libérer du marquage d'un défenseur (démarquage individuel) ou action pour démarquer un partenaire (démarquage collectif).

Détente : il s'agit de la force explosive des jambes. qui permet de sauter : très utile pour capter les rebonds.

Double-pas ou tir en course : cela correspond aux deux appuis fait par le joueur pour terminer son tir.

Dribbler : faire rebondir le ballon sur le sol avec une seule main.

Ecran : action d'opposition légale au déplacement d'un défenseur afin de libérer un partenaire. Cela fait partie des démarquages collectifs.



Petit Lexique du Basket à l'intention des jeunes joueurs, joueuses et de leurs parents

Entraîneur (ou coach) : personne qui dirige l'équipe lors des matchs et qui assure les entraînements.

Entre-deux : l'arbitre envoie le ballon en l'air au milieu de deux joueurs adversaires se faisant face, au début de la rencontre

Faute personnelle : contact illégal avec l'adversaire

Feinte : action qui consiste à faire croire à son adversaire que l'on va faire une chose alors que l'on va faire l'inverse.

Fixer (un joueur) : cela consiste à attirer un joueur dans une partie du terrain pour libérer un partenaire

Fouetté (de balle) : mouvement du poignet qui permet de donner suffisamment de puissance à la balle lors d'un tir.

Lancer-franc : action de réparation réglementaire accordée à un attaquant après une faute.

Lay-up : action de déposer le ballon dans le cercle. La paume de la main est tournée vers le plafond de la salle.

Marcher : lorsqu'un joueur fait plus de deux appuis avec le ballon en mains, il fait un « marcher ». Le ballon est alors redonné à l'adversaire.

Marquage : action d'un joueur qui empêche l'adversaire de tirer, dribbler ou de passer le ballon.

Naismith (James) : c'est ce docteur et pasteur qui a inventé le basket en 1891 à Springfield.

Passe aveugle : faire une passe à l'un de ses partenaires sans le regarder.

Orienter (un joueur) : imposer à un adversaire un secteur d'évolution.

Panier : voir arceau.



Petit Lexique du Basket à l'intention des jeunes joueurs, joueuses et de leurs parents

Passage en force : faute commise par l'attaquant qui bouscule un adversaire arrêté sur son chemin.

Passe : lorsqu'un joueur donne le ballon à un de ses partenaires.

Pivoter : façon légale de protéger le ballon face à l'adversaire et de s'orienter pour effectuer une passe, un départ en dribble ou un tir. Le joueur pivote sur son pied d'appui.

Porteur (de la balle) : joueur qui contrôle le ballon.

Raquette (ou zone restrictive) : zone du terrain de jeu située en dessous des paniers de chaque équipe. Elle est délimitée par la ligne de lancer-franc, la ligne de fond et deux lignes obliques qui les relient.

Rebond : ce terme s'emploie lorsqu'un joueur récupère le ballon après un tir manqué. Le rebond est dit offensif lorsqu'il est récupéré par l'équipe attaquante et défensif lorsqu'il est pris par l'équipe défensive.

Rebondeur : c'est le joueur d'une équipe qui récupère le ballon après un tir. Il peut être défensif ou offensif.

Reprise de dribbler: Dribbler, s'arrêter et repartir en dribble est interdit. A l'arrêt de son dribble il faut passer ou tirer.

Shoot ou tir : il en existe plusieurs. Le tir en course ou lay-up (à droite, à gauche ou de face), le tir de plein-pied sont les 2 principaux pour nos jeunes joueurs et joueuses. Plusieurs autres types de tirs avec des noms à consonance Anglo-saxonne

Streetball : basket de rue.

Temps-mort : Ces temps morts durent 1 minute et permettent à l'entraîneur de donner des consignes à ses joueurs.

Tiping : actions rapides de frappements de la plante des pieds pour se préparer à réagir plus rapidement (exercice d'entraînement).

Trajectoire : courbe aérienne décrite par le ballon.

Un-contre-un : action de lutte qui oppose deux adversaires directs.

Violation : infraction aux règles dont la pénalité est la perte du ballon : marcher, reprise de dribble, etc.



Petit Lexique du Basket à l'intention des jeunes joueurs, joueuses et de leurs parents

Zone d'attaque (ou zone avant) : moitié du terrain située entre la ligne de fond tracée derrière le panier de l'équipe adverse et la ligne médiane.

Zone de défense (ou zone arrière) : moitié de terrain située entre la ligne médiane et la ligne de fond placée derrière le panier que l'équipe défend.